

Házifeladat funkció használata szülőként/gondviselőként

- LTHP Simple BETA

Mire használható?

A Learn THEN Play házfeladat megoldás célja, hogy a az önálló digitális tanulást támogassa azáltal, hogy a tanuló Androidos eszközén a házfeladat elvégzéséig csak az oktatási applikáció érhető el. Az **LTHP Simple** alkalmazás egyben tartalmazza az oktató- és az eszköz-blokkoló funkciót. A Learn THEN Play funkció aktiválása után az eszközön mindaddig csak ezt az alkalmazást lehet használni, amíg a házfeladat-követelményeknek eleget nem tett a tanuló.

Figyelem! A funkció csak Androidos eszközön működik, iOS rendszerű mobil eszközön vagy laptopon/asztali számítógépen nem.

Mi kell hozzá?

A Learn THEN Play Simple BETA használatához a következőkre lesz szüksége:

- egy **szülői e-mail címre** és jelszóra, amelyekkel Ön regisztrál a Learn THEN Play Platformra;
- egy (vagy több) **gyerek e-mail címre** és jelszóra, amelyekkel az Ön felügyelete alatt álló gyerek(ek) regisztrál(nak) a Learn THEN Play Platformra;
- létre kell hozni az Ön és a gyerek(ek) közötti családi kapcsolatot a Platformon;
- a gyerek(ek)nek kell rendelkezniük Androidos mobil eszközzel, amelyre le kell tölteni a Learn THEN Play alkalmazást (minimum verziószám: Android 8.0 vagy magasabb);
- a gyerekeknek jelentkezniük kell/benne kell lenniük egy olyan Learn THEN Play tanulói csoportban, amelyben a tanára(i)k kötelező házfeladatot adnak ki.

Ha mindezek a feltételek adottak, Ön, mint Szülő a Learn THEN Play funkció aktiválásával elérheti, hogy mindaddig, amíg a kötelező házi feladatokat el nem végezte az eszközön, a gyerek ne tudja más célra használni az Androidos telefonját/tabletjét.

A továbbiakban részletesen áttekintjük a Learn THEN Play letöltéséhez, aktiválásához és használatához szükséges lépéseket.

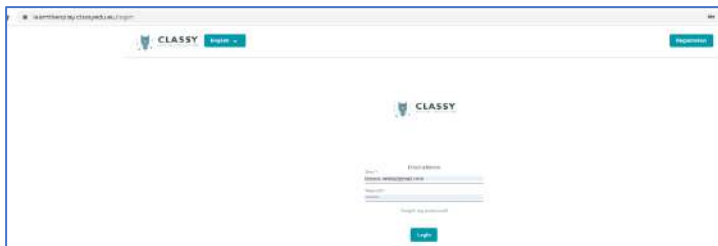
1. Szülő-gyerek kapcsolat felállítása A Learn THEN Play webes platformon

Ahhoz, hogy a szülői felügyelet működni tudjon, a szülő-gyerek kapcsolatot létre kell hozni a két felhasználói profil között a Learn THEN Play webes felületén. A kapcsolat létrejöttét bármelyik fél kezdeményezheti, és a másik félnek ezt jóvá kell hagynia.

Szülőként belépve a felületre így járjon el:

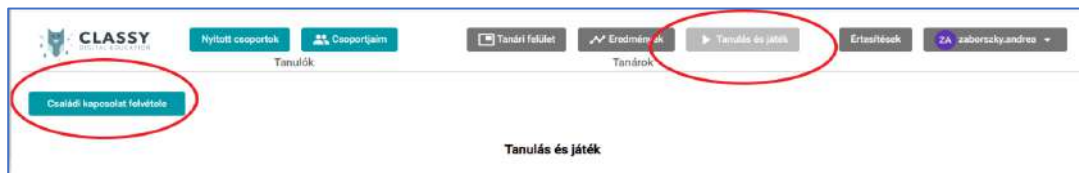
- Jelentkezzen be/regisztráljon** a szülő/gondviselő e-mail címével is a Learn THEN Play platformon:

<https://learntheplay.classyedu.eu/login>

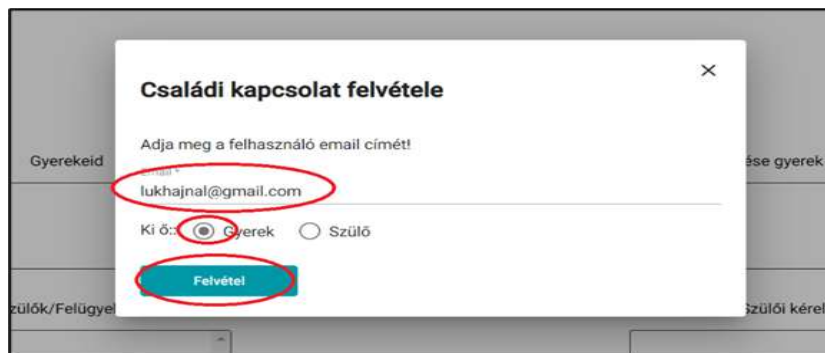


Segítség a regisztrációhoz [itt](#).

- Kattintson a legfelső menüben a „Learn THEN Play” gombra
- Kattintson a „Családi kapcsolat felvétele” gombra



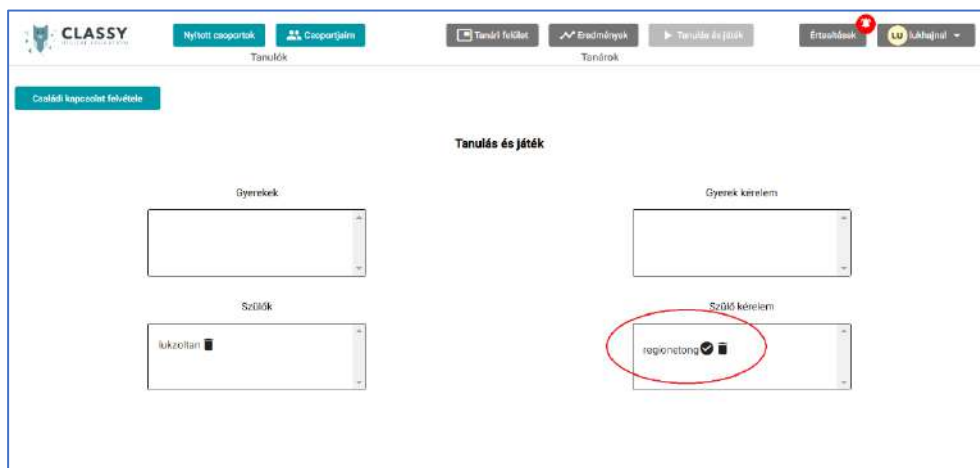
- Adja meg annak a felhasználónak az e-mail címét, akivel a családi kapcsolatot fel kívánja venni! Jelölje be a „Gyerek” opciót gyerek szerepkörű felhasználónál.
- Kattintson a „Kapcsolat felvétele” gombra!



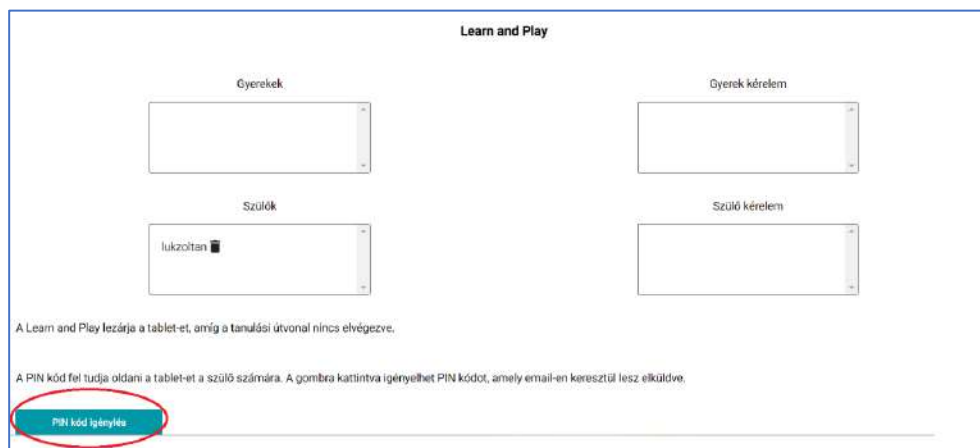
- Ezzel a kapcsolat felvételét sikeresen kezdeményezte. A továbbiakban a gyerek szerepkörű felhasználónak vissza kell igazolnia az Ön kérését.

- g. Ennek érdekében **lépjen be a Learn THEN Play felületre ismét, ezúttal felügyelni kívánt tanuló profiljába**, és a már ismert „Learn THEN Play” menüpontban meg fogja találni a kérelmet a „Szülői kérelem” ablakban.

A tanuló/gyerek a pipára kattintva elfogadja a szülői kérelmet, a kuka ikon segítségével törölheti azt.



- h. Hagyja jóvá a kérelmet! Ezzel sikeresen létrehozta a családi kapcsolatot.
- i. Nézze meg az e-mailjét! Egy levelet kellett kapnia, amely tartalmazza a szülői PIN kódját. Erre a PIN kódra lesz szüksége ahhoz, hogy aktiválja/kikapcsolja a Lear THEN Play funkciót a tanuló eszközén. amennyiben elfelejtené a kódot, a platformon az “Új PIN kérése” gombra kattintva újat kérhet.

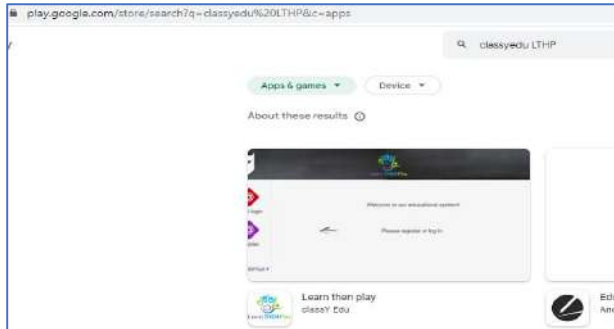


2. LTHP alkalmazás letöltése a gyerek/tanuló Androidos eszközére

Nyissa meg az eszközön az alábbi linket:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Learn.classY>

Vagy keressen rá a Play Store-ban az alkalmazásban a classyedu LTHP kulcsszavakkal:



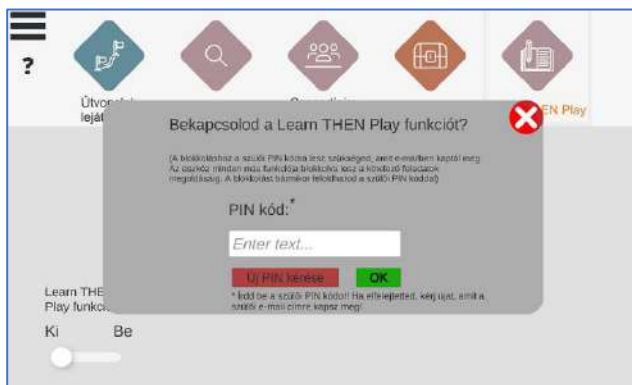
Amennyiben a tanuló az 1. pontban leírtak szerint már regisztrált a Learn THEN Play Platformon, az ott megadott **TANULÓI** e-mail cím + jelszó kombinációval be tud lépni az applikációba.

3. LTHP funkció be- és kikapcsolása az alkalmazásban

A telepítés után tippoljon a Learn THEN Play ikonra és a bal alsó sarokban aktiválja a „Learn THEN Play” funkciót az eszközön!



Az első aktiváláshoz arra a PIN kódra lesz szüksége, amit e-mailben kapott.



Ha nincs meg a PIN kód, webes platformon az 1.i. pontban leírtak szerint újat kérhet.

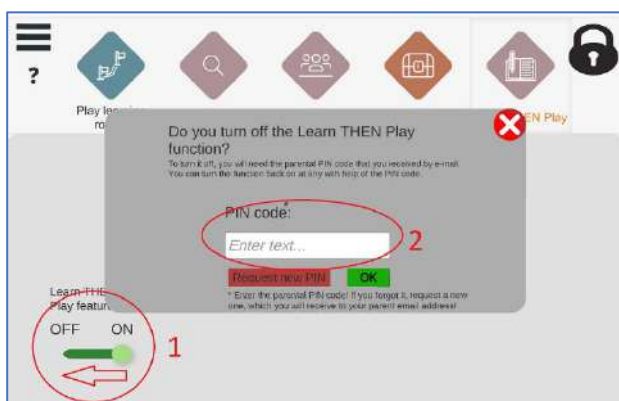
Ezzel minden naprakész! A továbbiakban az alkalmazás ellenőrzi, hogy a tanulónak van-e valamilyen teljesítendő házi feladata. Ezek a házfeladat-útvonalak a „Learn THEN Play” menüpont alatt fognak megjelenni. A feladatok melletti „info” gombra kattintva meg tudjuk nézni, hogy melyik tanulói csoportban melyik tanár adta ki a feladatot, és hogy mi a feltétele a házfeladat teljesítésének: a tanulási útvonal hány %-át kell teljesítenie a tanulónak, és milyen minimális eredményt kell elérnie benne.



Amennyiben van ilyen feladat, a tanulót a LTHP funkció mindaddig nem engedi kilépni az alkalmazásból, amíg a házfeladatot a tanár által meghatározott feltételeknek megfelelően el nem végzi. Az eszköz zárolt állapotát egy lakat-ikon jelzi a jobb felső sarokban.



Amennyiben bármilyen okból Ön mégis szeretné feloldani a tanuló eszközét, ezt a szülői PIN kód segítségével bármikor megteheti. Ehhez nem kell mást tennie, mint kikapcsolni a „Learn THEN Play” funkciót.

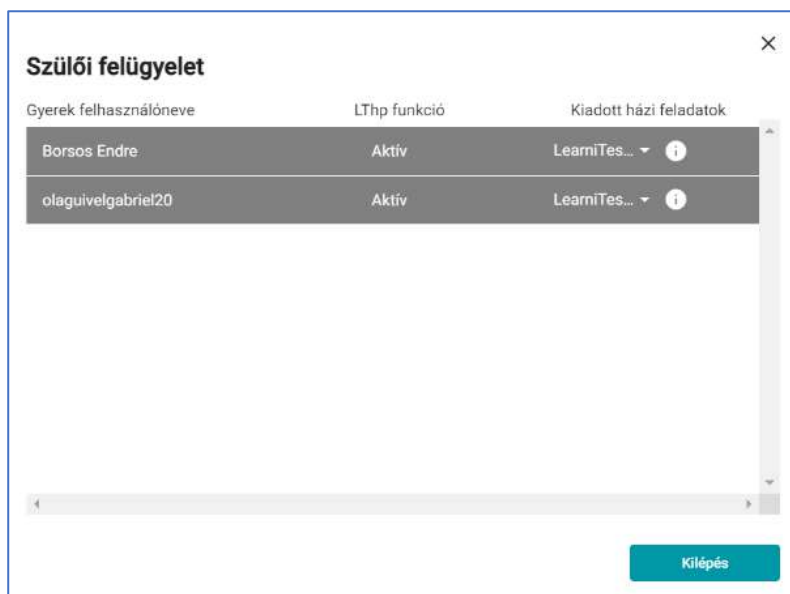


4. Tanulói előrehaladás nyomon követése a Learn THEN Play Platformon

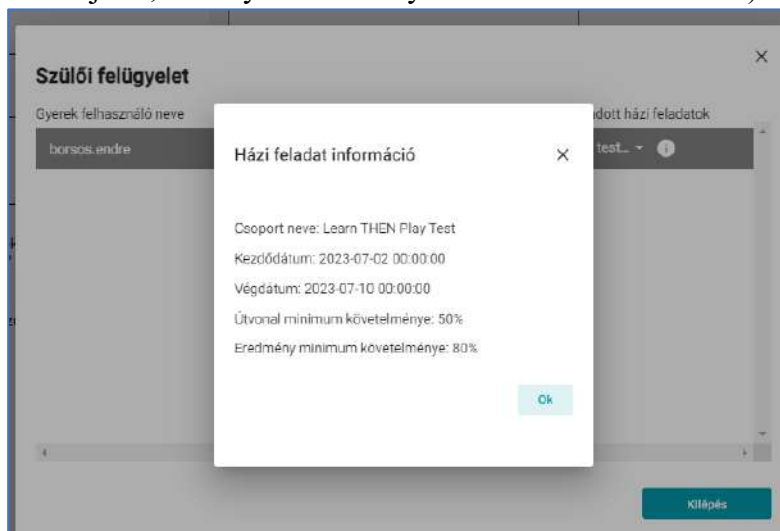
1. A tanuló számára kiadott házi feladatok részleteit és a tanuló eredményeit a webes felületen ellenőrizheti. Ennek érdekében (szülőként) lépjen be a felületre:

<https://learnthenplay.classyedu.eu/login>

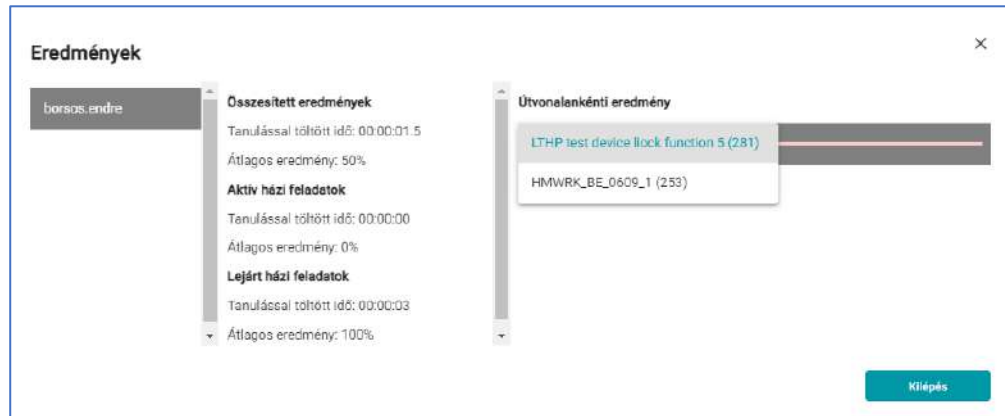
2. Kattintson a Learn THEN Play/Tanulás és játék ikonra a legfelső menüben!
 - a. A kiadott házi feladatok szemlészéséhez kattintson a „Szülői felügyelet” ikonra! A felügyelete alatt álló gyerekeket egymás alatt kilistázva látja. A számukra kiadott házi feladat-útvonalakat a jobb oldalon látja.



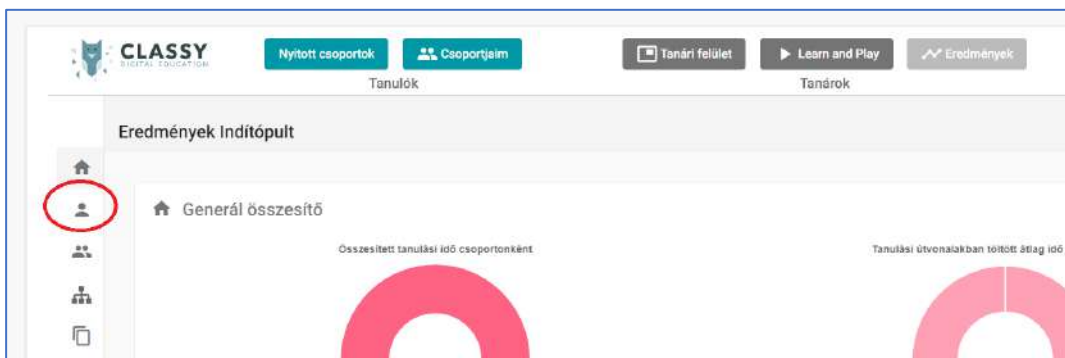
- b. Az „i” gombra kattintva megtekintheti a házi feladat teljesítésének határidejét, és a tanár által elvárt követelményeket (a házi feladat-útvonal mekkora részét kell bejárni, és milyen eredményt kell a tanulónak elérnie).



- c. A felügyelete alá tartozó tanulók házfeladatainak eredményeit az „Eredmények” menüpontban tekintheti meg. A bal oldalon láthatók a szülői felügyelete alatt álló tanulók. Egy-egy tanulóra kattintva a középső oszlopban egy összesített eredmény-tábla látható, a jobb oldali oszlopban a legördülő sávból kiválaszthatóak az egyes házfeladat-útvonalak, és megtekinthető ezek eredménye.



- d. A felügyelete alá tartozó tanulók eredményeiről további információkat a legfelső menüsorban lévő „Eredmények” menüpontra kattintva kaphat. Ebben a menüpontban nemcsak a házfeladat-eredményeket, hanem a tanuló valamennyi útvonalának eredményeit megtekintheti.



A tanuló neve melletti nyílacska lenyitásával megtekinthető valamennyi tanulói csoportban elért eredményei:

CLASSY Nyitni csoportok Csoportaim Tanári felület Eredmények Tanulás és játékok Értesítések Borsos Endre

Tanulók Tanárok

Eredmények Indítópujt

Egyéni eredmények

< borsos.endre Összes tanulási idő: 00:02:42

Tanulócsoport neve	Lejártak az útvonalak száma	Tanulási idő	Átlagos tanulási idő	Átlagos eredmény	Csoportos átlagos eredmény
LearnTest21 Csoport	20	00:00:03	00:00:00	5%	2.320590138888889%
LTHP DIMAP HU SZÖVEGERTÉS	5	00:00:00	00:00:00	0%	0%
LTHP FROPA HU	1	00:00:00	00:00:00	0%	0%
LTHP DIMAP EN	1	00:00:00	00:00:00	0%	0%
LTHP DIMAP SK	1	00:00:00	00:00:00	0%	0%
Learn THEN Play Test	8	00:01:18	00:00:00	59.375%	0.599357692307692%
LTHP DIMAP HU MATEMATIKA	6	00:00:00	00:00:00	0%	0%
LTHP DIMAP RO	1	00:00:00	00:00:00	0%	0%
LTHP FROPA RO	1	00:00:00	00:00:00	0%	0%
LTHP FROPA EN	1	00:00:00	00:00:00	0%	0%

A csoportokat lenyitva az egyes tanulási útvonalak eredményeit látjuk:

Eredmények Indítópujt

Egyéni eredmények

<

Útvonal neve	Tanulási idő	Eredmény	Csoport tanulási ideje	Csoport átlag tanulási idő	Átl. csoportos eredmény
LTHP Testing blocking function 1	00:00:10	100%	00:00:54	00:00:04	23.076923076923077%
LTHP test device lock function 2	00:00:10	100%	00:00:31	00:00:02	15.384615384615385%
LTHP test device lock function 3	00:00:11	100%	00:01:39	00:00:07	11.528461528461528%
LTHP test lock and LTHP window	00:00:00	0%	00:00:10	00:00:00	7.6923076923076925%
LTHP test end of homeworks notification	00:00:24	100%	00:01:13	00:00:05	10.333333333333334%
LTHP test 4	00:00:23	75%	00:00:23	00:00:01	5.769230769230769%
LTHP test device lock function 4	00:00:00	0%	00:00:00	00:00:00	0%
LTHP test device lock function 5	00:00:00	0%	00:00:00	00:00:00	0%

Az egyes útvonalak melletti nyilak lenyitásával a tanulási folyamat további részleteire szerzünk rálátást, el egészen az egyes tanegységekre adott válaszok visszajátzásáig.

Eredmények Indítópujt

Egyéni eredmények

<

wplod gameId	Jelenlegi szint	Százalékos eredmény	Útvonalbeli százalékos eredmény
LTHP Test 20%	0	100%	20%
LTHP Test 40%	0	100%	40%
LTHP Test 60%	0	100%	60%